

# WEMADE MAX

## 2022년 1분기 실적발표

INVESTOR RELATIONS

2022. 5. 11.

# Disclaimer (투자자 유의사항)

---

본 자료의 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 연결 기준의 영업실적입니다.

2022년 1분기 실적은 외부 감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 그 내용 중 일부는 회계감사과정에서 달라질 수 있습니다.

본 자료는 위메이드맥스(이하 "회사") 및 그 연결대상종속회사들의 재정상황, 운영, 영업성과 및 회사 경영진의 계획·목표와 관련된 향후 전망을 포함하고 있습니다. 이러한 향후 전망은 미래에 대한 "예측정보"를 포함하고 있습니다. 회사의 실제 성과에 영향을 줄 수 있는 알려지지 않은 위험과 불확실성, 그리고 다른 요인들에 의해 변경될 수 있습니다.

본 자료는 작성일 현재 시점의 정보에 기초하여 작성된 것이며, 회사는 향후 변경되는 새로운 정보나 미래의 사건에 대해 공개적으로 현행화 할 책임이 없으며 실제 회사의 미래 실적과 중대한 차이가 있을 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

## ● 위메이드맥스 연결대상기업

(주)위메이드커넥트, (주)조이스튜디오, (주)위메이드이프, (주)라이크잇게임즈, (주)라이트컨, (주)위메이드넥스트

목차.

## 2022년 1분기 실적

1. 주요 사업성과 및 계획
2. 2022년 1분기 실적 요약
3. 매출구성
  - 플랫폼 및 라이선스 매출
  - 지역별 매출
4. 영업비용
5. 요약 연결재무제표

# 1. 주요 사업성과 및 계획

## 2022년 1분기 사업성과

### 위믹스 플랫폼 신작 <라이즈 오브 스타즈>

- 연결자회사 라이트컨, 블록체인 기반 SLG 게임 <라이즈 오브 스타즈(ROS)> 글로벌 출시 (3/8)
  - 글로벌 유저 증가에 따라 출시 서버 8개에서 40개로 증설
  - NFT 모함 아이템의 1차, 2차 사전 물량이 판매 직후 완판 (1차 1/27, 2차 2/10)
  - 스테이킹 서비스 공개 (3/11)
  - NHN 게임베이스 플랫폼 서비스 개시 (3/30)

### 위메이드넥스트

- 위메이드넥스트와의 주식교환 완료에 따라 당사 연결 편입 완료(2/8)

## 2022년 2분기 현황 및 계획

### 위믹스 플랫폼 신작 <다크에덴 M 온 위믹스 >

- 연결자회사 위메이드커넥트, 블록체인 게임 <다크에덴 M 온 위믹스 > 글로벌 서비스 시작 (5/4)

### 신작 <바바리안 키우기>

- 연결자회사 위메이드커넥트, 신규 모바일 방치형 RPG 게임 <바바리안 키우기> 서비스 시작 (5/10)

### 위믹스 플랫폼 신작 개발

- 연결자회사 라이트컨, 미소녀 수집형 대전 TCG 블록체인 게임 <프로젝트 SA(가칭)> 개발
- 연결자회사 위메이드커넥트, 신작 블록체인 게임 <에브리팜> 등 글로벌 출시 예정

## 2. 2022년 1분기 연결실적 요약

- 매출액 (+148% QoQ, +130% YoY) : 위메이드넥스트 연결 편입에 따른 <미르4>, <미르4글로벌> 매출 반영으로 전분기, 전년대비 매출 증가
- 영업이익 (+1,966% QoQ, 2,054% YoY) : 전분기 및 전년대비 대폭 증가
- 당기순이익 (흑자전환 QoQ, +1,881% YoY) : 92억원을 기록하며, 전분기 대비 흑자전환 전년대비 1,881% 증가

[단위: 백만원]

	1Q'22	4Q'21	QoQ	1Q'21	YoY
매출액	23,366	9,413	+148%	10,156	+130%
영업비용	13,972	8,953	+56%	9,720	+44%
영업이익	9,394	460	+1,966%	436	+2,054%
영업외손익	63	-936	-	45	-
금융손익	-146	-161	-	34	-
지분법손익	-159	-263	-	-59	-
법인세차감전이익	9,153	-901	흑자전환	456	+1,909%
법인세비용	-0	-148	-	-7	-
당기순이익	9,153	-753	흑자전환	462	+1,881%

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

## 플랫폼별 매출

- 모바일 (+215% QoQ, +190% YoY) : <미르4>, <미르4글로벌> 신규 매출 반영에 따라 전분기 대비 대폭 증가
- PC 온라인 (-12% QoQ, -8% YoY) : <실크로드> 해외 매출 감소로 전분기 및 전년대비 감소
- 기타 (+12% QoQ, +1% YoY) : 라이선스 및 광고매출 증가로 전분기 대비 12% 증가

[단위: 백만원]

	1Q'22	4Q'21	QoQ	1Q'21	YoY
모바일	20,238	6,428	+215%	6,982	+190%
PC 온라인	788	898	-12%	859	-8%
기타(광고매출 등)	2,340	2,086	+12%	2,315	+1%
합 계	23,366	9,413	+148%	10,156	+130%

\* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

# 지역별 매출

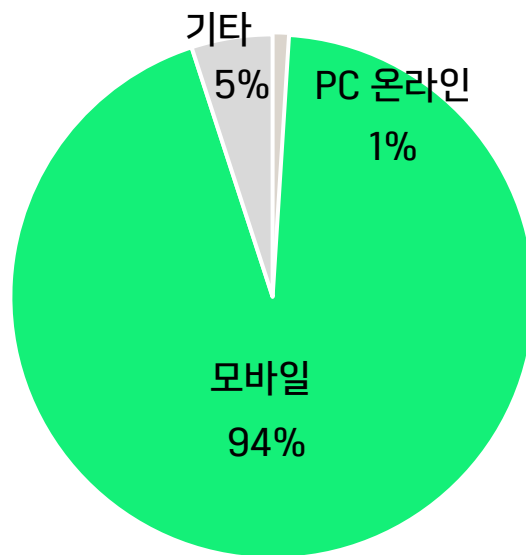
- 국내 (+73% QoQ, +52% YoY) : 모바일 게임 <미르4> 국내매출 신규반영으로 전분기 대비 +73% 증가
- 해외 (+267% QoQ, +273% YoY) : 모바일 게임 <미르4 글로벌> 해외매출 신규반영으로 전분기 대비 대폭 증가

[단위: 백만원]

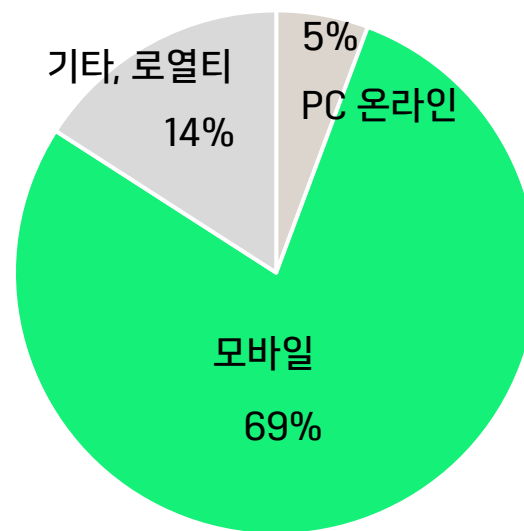
	1Q'22	4Q'21	QoQ	1Q'21	YoY
국 내	9,950	5,760	+73%	6,561	+52%
해 외	13,417	3,353	+267%	3,595	+273%
합 계	23,366	9,413	+148%	10,156	+130%

\* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

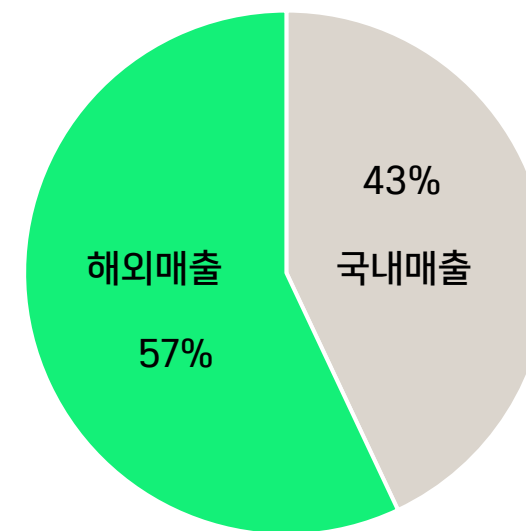
• 국내매출



• 해외매출



• 전체매출



## 4. 영업비용

- 영업비용 (+56% QoQ, +44% YoY) : 위메이드넥스트 연결 편입에 따라 전분기, 전년대비 전반적인 비용 증가
- 1분기 영업비용:

[단위: 백만원]

	1Q'22	4Q'21	QoQ	1Q'21	YoY
인건비*	6,880	4,009	+68%	4,381	+57%
지급수수료	4,404	3,431	+25%	3,894	+13%
광고선전비	1,054	397	+165%	502	+110%
세금과 공과	145	58	+151%	42	+242%
기타	1,489	1,059	+73%	900	+65%
합 계	13,972	8,953	+56%	9,720	+44%

\* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.



## 5. 요약 연결재무제표

### • 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2020	2021	1Q'22
<b>자산총계</b>	<b>421</b>	<b>534</b>	<b>1,116</b>
유동자산	279	316	874
비유동자산	142	219	242
<b>부채총계</b>	<b>138</b>	<b>261</b>	<b>459</b>
유동부채	77	104	120
비유동부채	61	157	339
<b>자본총계</b>	<b>283</b>	<b>273</b>	<b>657</b>
자본금	79	79	79
이익잉여금	-392	-405	-307
<b>부채와 자본총계</b>	<b>421</b>	<b>534</b>	<b>1,116</b>

### • 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2020	2021	1Q'22
<b>매출액</b>	<b>379</b>	<b>355</b>	<b>234</b>
영업비용	431	352	140
<b>영업이익</b>	<b>-52</b>	<b>3</b>	<b>94</b>
영업외손익	-49	-18	-2
법인세차감전계속사업이익	-101	-15	92
법인세비용	1	1	-0
<b>당기순이익</b>	<b>-100</b>	<b>-15</b>	<b>92</b>
지배회사지분순이익	-104	-13	98
소수주주지분순이익	4	-2	-6

※ 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.